FIQUE LIGADO

START

SUPER NES
NINTENDO
GAME BOY
MEGA
MASTER
GAME GEAR
PC
MSX

E com vocês...
BART SIMPSON
Em sua nova aventura, o garoto mais levado de Springfield assume como nunca sua identidade de super-herói. Com a capa e a máscara de Bartman, ele encara até a misteriosa esfinge do Egito para livrar-se das armadilhas do Dr. Burns, o asqueroso chefe de Homer Simpson na Usina Nuclear. Você vai conhecer todos os lances de *Bart vs. The World* nesta estratégia chocante. pág. 22

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO	REGULAR	BOM	ÓTIMO

Street Fighter 2
Chega ao Super NES em julho

CARTAS

32 BITS AÇÃO GAMES número 7 diz que o novo videogame de 32 bits da Sega virá com dois processadores MC 68000 — o mesmo do Mega Drive. Mas então o novo aparelho não será de 32 bits, pois dois chips de 16 não são a mesma coisa que um de 32.

ELDER WILLIAM DA SILVA
Marília, SP

As informações que demos a respeito foram extraídas da revista GamePro (novembro de 91), uma publicação séria e respeitada nos Estados Unidos. O artigo da revista americana, por sua vez, baseia-se em dados fornecidos pela própria Sega do Japão. Não nos compete questionar como a Sega realiza a arquitetura de processamento de seus aparelhos — afinal, este é um detalhe que ela não deve ter muito interesse em revelar.

GAME GEAR Como funciona o Game Gear? À pilha, luz solar ou energia elétrica? Quantos jogos tem e qual seu preço no Brasil?

RODRIGO WETSPHAL
Blumenau, SC

O portátil da Sega funciona com pilhas pequenas, mas que gastam rapidamente. Por isso, existe também um adaptador para ligá-lo na tomada. No Brasil sua faixa de preço está uns 20 ou 30% acima da do Master System (em dezembro, isto era algo em torno dos 230 mil cruzeiros). Até o final do ano passado, a lista de disponíveis já contava com 12 títulos.

O Game Gear tem um acessório que o transforma em TV. Como se chama ele e onde pode ser encontrado?

ANDRÉ A.S. SARANZ
Osasco, SP

Este acessório que você está procurando já está disponível no Japão e nos Estados Unidos, mas deve ser lançado no Brasil só nos próximos meses. Agora, não tente bancar o afobadinho e comprar o adaptador importado, porque não vai dar certo. É que o nosso sistema de transmissão de TV utiliza o padrão de cores Pal-M, que é diferente do padrão americano e japonês — que é NTSC. Isto significa que, se você usar um adaptador importado no seu Game Gear, ele vai funcionar em preto-e-branco. O melhor é esperar que a Tec Toy lance o acessório transcodificado para o sistema Pal-M, o que deve demorar mais um pouquinho, tá?

PC Gostei muito da revista especial de games para PC e espero que vocês logo publiquem outra. Qual é a relação entre os computadores IBM PC e Commodore Amiga?

MARCELO F. SOUTO
Vitória da Conquista, BA

Obrigado pelo elogio, Marcelo. Esteja certo de que daremos toda a atenção que os jogadores de PC merecem. Respondendo a sua pergunta, os micros padrão PC e Amiga não têm nada em comum. Usando uma linguagem de micreiros, diríamos que os hardwares destes equipamentos não têm compatibilidade. Mas isto não tem muita importância, porque os produtores de software lançam seus novos jogos em versões para os diferentes sistemas do mercado — PC, Amiga e Macintosh. Assim, se você se interessar por um game de PC, é bem possível que o programa tenha uma versão para o Amiga e vice-versa.

PREÇOS ALTOS Por que no Brasil as novidades demoram tanto para chegar e, quando chegam, têm preços duas ou até três vezes mais altos que lá fora?

PAULO L. SIMON
Brasília, DF

Este problema não afeta apenas os videogames, mas também os automóveis, os aparelhos eletrônicos em geral e muitos outros produtos da indústria brasileira. Mas, no caso dos videogames, a demora nos lançamentos ocorre porque estes produtos são criados no Japão ou nos Estados Unidos, e até que as pessoas se interessem por eles no Brasil é preciso de um certo tempo. Um fabricante só resolve produzir este produto em nosso país quando ele acha que existe um mercado grande o suficiente para que aquele produto venda bastante. Aí, quando ele começa a fabricar, tem que colocar no preço final do produto todos os impostos, taxas e outros custos que existem no Brasil — é isto que torna as coisas mais caras do que lá fora. Quem importa videogames (a não ser os muambeiros) também tem que pagar impostos e mais o custo do transporte da mercadoria, que não é nada barato. Resultado: o produto acaba chegando ao Brasil com um preço muito mais alto do que no exterior.

JOYSTICK Tenho um Nintendo japonês, aparelho em que os controles são embutidos. É possível colocar outro modelo de joystick no meu videogame apesar disso?

ANDRE ARANHA
Leme, SP

Teoricamente é possível substituir os joysticks do seu videogame por outro modelo, mas para isto seria necessário desmontá-lo e realizar um trabalho meio delicado. Se você acha que isso realmente vale a pena, procure uma ajuda especializada em lojas de assistência técnica.

SEM RESPOSTA Parabéns pela revista, que está cada vez melhor. Só gostaria de saber por que vocês nunca publicaram uma carta minha. Já perdi a conta de quantas mandei, mas nunca tive resposta.

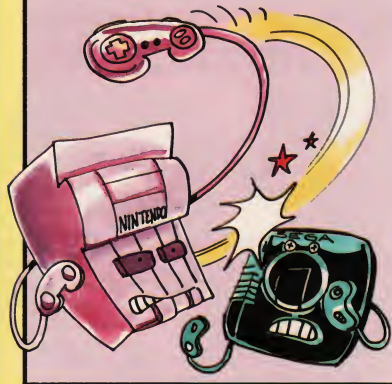
CLAUDIO E. PEREIRA
Carpina, PE

Ok, Claudio, você venceu. Afinal, não poderíamos deixar de publicar uma carta tão apaixonada como a sua... (brincadeirinha). Infelizmente a revista não dá conta de publicar todas as cartas, por falta de espaço. Mas gostaríamos que você e todos os outros leitores que nos escrevem soubessem que suas cartas são abertas, lidas e arquivadas. Elas já são milhares, estão carinhosamente guardadas e têm seus dados registrados num cadastro geral. Publicadas ou não, as cartas trazem sugestões, críticas e pedidos que de uma forma ou de outra são atendidos por nós da AÇÃO GAMES. Escreva sempre!

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.º andar - São Paulo, SP
05479

SHOTS

QUEM FATUROU MAIS EM 1991

Na guerra de números pelo domínio do mercado mundial de games, a Nintendo superou de longe a Sega em 1991. No ano passado, a Nintendo faturou a mixaria de 3,4 bilhões de dólares contra 900 milhões arrecadados pela Sega.

O QUE

Os lançamentos que os produtores de games vão fazer este ano são de arrebentar. AÇÃO GAMES mostra pra você os jogos que serão sucesso em 1992.

STREET FIGHTER 2

Isto mesmo, a nova sensação dos arcades terá uma versão para os videogames. Jogo ainda em desenvolvimento pela Capcom para o Super NES, *Street Fighter 2* será lançado até julho, nos States. O game será igualzinho ao dos arcades e terá até um joystick especial com seis botões — para permitir um melhor domínio dos muitos movimentos dos personagens. Outra notícia boa: o jogo poderá ter dois participantes simultaneamente. Agora, agüenta coração, esperar até julho...

YOSHI'S EGGS

Mario, o dinossauro Yoshi e outros personagens do game *Super Mario World* (Super NES) aparecem agora num game da Nintendo para o console de 8 bits. Só que o novo jogo é do tipo *Tetris*: nele o jogador manipula cogumelos, ovinhos, flores carnívoras e outras figuras. O game já está estourando nos Estados Unidos e terá em breve uma versão também para o Game Boy.

MAIS UMA DO GAME GENIE

Na edição passada (n.º 10) noticiamos que ainda este ano sairá uma versão de Game Genie para o Genesis (Mega Drive). Agora, a novidade é que também os videogames Super Nintendo e Game Boy terão suas próprias versões deste acessório que enlouquece os jogos. Criado pela produtora de games americana Camerica, o Game Genie é uma espécie de adaptador que permite ao jogador modificar as características e o comportamento dos jogos, criando poderes especiais. Inicialmente foi lançado Game Genie para o Nintendo 8 bits. Mas o sucesso do acessório foi tanto que a Camerica resolveu inventar versões também para outros videogames.

PINTA DE NOVO EM 92

F1 GRAND PRIX

Os fãs da Fórmula 1 terão, em breve, um jogo do gênero para o Super NES. O game está com toda pinta de que vai ser bastante técnico, permitindo uma série de configurações dos carros. Nas corridas, o jogador terá a visão de cima da pista, como se estivesse sobrevoando o circuito. *F1 Grand Prix* sai primeiro no Japão, para o Super Famicom, e dentro de mais alguns meses deve sair também para o Super NES.

RISE OF THE DRAGON

Deve sair em breve, no Japão, um jogo que fará jus às qualidades do Mega CD (ele merece). *Rise of the Dragon* é um game traduzido do PC para o Mega, na versão CD ROM, pela empresa Dynamix. A produtora promete explorar bastante efeitos visuais como o de rotação, sem falar na definição dos gráficos, que será bem mais detalhada. Tema do jogo: mistério e suspense.

SIM EARTH

Para quem já estava tirando de letra a missão de povoar e administrar uma cidade, vem aí um novo desafio: criar e cuidar de um planeta! Este é o objetivo de *Sim Earth*, um jogo que já existe para PC e está pintando para o Super Famicom. Das primeiras formas de vida aos animais pré-históricos, as plantas e os primeiros homens, você vai cuidar de toda a evolução de seu planeta. Mas cuidado: se não planejar direito, seres mutantes é que vão povoar seu mundo. Deve sair ainda este ano uma versão de *Sim Earth* para o Mega CD.

TARTARUGAS NINJA 3

Acaba de sair nos Estados Unidos a terceira aventura das tartarugas mascaradas: é *Teenage Mutant Ninja Turtles - The Manhattan Project*, para Nintendo 8 bits. Elas estavam passando férias na Flórida quando, assistindo ao noticiário de April, viram-na ser raptada por... adivinhe quem? Mais do que depressa, os heróis voltam a Nova Iorque e iniciam a busca da amiga. O jogo tem cenários conhecidos como o Central Park, os esgostos e o metrô, e a novidade mesmo fica por conta das novas habilidades de cada personagem. Nesta versão, Leonardo, Michelângelo, Rafael e Donatello podem dar golpes individuais que ajudam a colocar Schredder e sua turma numa fria. Cowabunga!

OUTROS TÍTULOS QUENTES

Agora, fique com os jogos que já estão pintando ou ainda vão pintar este ano nos Estados Unidos. Para Genesis: Terminator, Crime Traveller, Berlin Wall, Guardian Angel, Rampart. Para Super Nintendo: Super Off Road, Robocop 3, Hook, Smash TV, Mystical Ninja. Para Game Gear: Joe Montana Football, Donald Duck, Monster World 2, Phantasy Star. Mal podemos esperar para pôr os dedos em todos eles!

SHOTS

NEC LANÇA SUPERPORTÁTIL

Imagine um videogame portátil de 16 bits, com uma tela colorida de alta resolução e 4 polegadas. Pois foi exatamente isto que a NEC acabou de lançar no Japão. Como se ainda não bastasse, o PC Engine LT (de Lap Top) pode ser conectado ao CD Rom da NEC. O aparelho funciona até com bateria de automóvel (ligando-se ao acendedor de cigarros) e também pode ser usado como televisão. Só o preço não é tão animador: cerca de 770 dólares no Japão. Ainda não há previsão para o lançamento nos States.

AÇÃO GAMES mostra tudo o que você quer saber sobre o novo sistema de videogames lançado no Japão. Nossos pilotos testaram os primeiros jogos e anunciam: "O Mega CD promete, mas mostrou pouco até agora".

O INÍCIO DA HISTÓRIA

A Sega quis fazer um sistema melhor e mais barato que o PC-Engine. Acabou fazendo um sistema poderoso e caro: o Mega CD.

O projeto do Mega CD começou há dois anos com o gerente de pesquisas da Sega, Tomio Takami. Sua idéia inicial era fazer um projeto equivalente ao PC-Engine e vendê-lo *mais barato*.

É claro que o pessoal da Sega iria fazer uma cópia bem melhorada do PC-Engine. O sistema da NEC tinha tempo de acesso lento e por causa da memória curta — 1/2 Megabit — carregava minuto a minuto.

A primeira melhoria a fazer era aumentar a memória para 1 Megabit. A segunda seria acrescentar os recursos "scalling" e "rotação" ao hardware. "Scalling" é um efeito que muda a escala do cenário dos objetos ou do personagem. O personagem fica menor quando anda para trás, a montanha vai aumentando conforme chega-se perto. O efeito de rotação faz qualquer coisa girar em torno de si mesma.

Os jogos do Mega Drive não têm estes efeitos, que até então só estavam disponíveis nos jogos de Arcade. Mas, afinal, isso não era um problema tão difícil de resolver. Bastava colocar mais um chip, que *custa muito dinheiro*.

Aí, os japoneses da Sega acharam que o processador do Mega Drive era lento e jun-

MEGA CD

Ioiô:
"O Mega CD não é tudo o que eu esperava. O sistema ainda não deu tudo o que pode. Tem poucas cores e os quatro primeiros jogos são bem fraquinhos. Vamos esperar os próximos para ver o que vai dar."

Christian:
"Eu esperava mais. Os jogos têm falhas imperdoáveis, como tempo de acesso. Os técnicos precisam aprender a usar os dois processadores em paralelo. Tem muita coisa para melhorar, mas, sem dúvida, o Mega CD é muito bom."

A OPINIÃO DOS PILOTOS

taram *mais um processador* MC 68000, que também *custa muito dinheiro*. Mas a velocidade de processamento iria passar de 7.5 MHz para 12.5 MHz.

O Mega CD estava quase pronto, quando a NEC resolver aumentar a memória do PC-Engine de 1/2 Megabit para 4 Megabits, a Sega não teve dúvida: também aumentou a memória para 6 Megabits, que custa *uma nota*.

O preço parou nos 380 dólares. A Sega sabe que o preço *está salgado*, mas acredita que os gamemaníacos vão acabar comprando o sistema por causa das melhorias. É o que vamos ver.

PEQUENA DEMONSTRAÇÃO

Uma vez conectado ao Mega Drive, o CD-ROM liga imediatamente. Se você não colocar um cartucho ou um CD, surge o logotipo do Mega CD, para mostrar que fica passeando na tela.

Mostra todos os movimentos (efeitos) que o sistema pode fazer.

E não é preciso descartar os cartuchos preferidos. Seu Mega Drive funciona normalmente. Não muda nada.

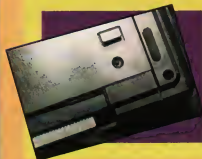
CARACTERÍSTICAS

CPU — 2 processadores MC 68000 • Velocidade de Processamento — 12,5 MHz • Tempo de Acesso — 1 segundo

ENTRADAS E SAÍDAS

O CD-ROM tem uma entrada para seu próprio adaptador de energia elétrica. Tem ainda uma entrada para fone de ouvido e uma saída de áudio para 2 canais estéreo.

ENCAIXE

Agora todo mundo vai saber para que serve aquela tampinha debaixo do Mega Drive. Tirando a tampa, surge o encaixe perfeito para o CD-ROM. A ligação é muito fácil.

BOTÕES

Não há botões. É isto que mais impressiona. Tudo é controlado pelo menu da tela..

TELA MÁGICA

Na tela de menu, existem 20 "botões" que são acionados pelo joystick. Apertando → ou ←, você move uma mãozinha na tela para selecionar as opções. Exemplo: para abrir

ALGUNS LANÇAMENTOS

Até agora, Heavy Nova é o único jogo do Mega CD para dois jogadores

Foi o primeiro jogo elaborado para o Mega CD-ROM fora da Sega. O pessoal da Micronet não queria apenas outro jogo de luta com ação horizontal. *Heavy Nova* teria que ser um jogo para divertir toda a turma.

Aproveitando a capacidade de memória do sistema, capricharam na animação. O game traz fundos muito detalhados e personagens enormes. Eles têm movimentos macios, porque a animação é quase de desenho animado. O Studio River Kids, um grupo conhecido no Japão, fez as nove músicas da trilha sonora.

Você é um robô e sua missão será achar e derrotar cinco robôs inimigos de uma raça alienígena chamada Akirovians. Os ETs ajudavam os terráqueos a limpar a poluição da Terra, mas eles estavam mesmo era de olho no planeta. Felizmente, seu robô pode acertar 184 golpes diferentes.

O problema é que o game gasta um tempo enorme para recarregar entre os intervalos da luta.

A Terra está nas mãos de DOOL — Liberador Letal Defensivo Ofensivo —, um robô preparado para cumprir sua missão

a bandeja do CD, leve a mãozinha até ao OPEN. Para fechar a bandeja, selecione STOP.

GAMES

Para os gamemaníacos fanáticos que não gostam de curtir uma musiquinha, os comandos são mais simples: OPEN, STOP — para abrir e fechar a bandeja onde vai o CD do jogo — e OPTION.

OPTION

No modo OPTION, dá para salvar o jogo na memória RAM do Mega CD, que tem bateria recarregável. Outra possibilidade é gravar o jogo em cartuchos "virgens" — um revolucionário acessório a ser lançado futuramente.

JOGOS

Além da Sega, 40 empresas que fazem jogos para videogames assinaram contrato para lançar games para Mega CD.

Infelizmente, as empresas ainda não tiveram tempo de conhecer a fundo o sistema. Além disso, as empresas querem fazer mais games RPG. Estes jogos têm gráficos mais simples e estão fazendo o maior sucesso no Japão.

PREÇO

O Mega CD japonês foi lançado em 12 de dezembro do ano passado. Ainda está custando 380 dólares. E olha que no Japão, nenhum sistema é acompanhado de um jogo. Essa grana só paga o CD-ROM. O Mega Drive é por sua conta.

MÚSICA

A maioria dos "botões" da tela de menu são para tocar Compact Disc de Áudio. Você ouve sua banda preferida no CD-ROM como se fosse um CD normal, com repeat, procura automática e muito mais. Dá até para tocar CDV — Disco Laser de Áudio e Vídeo. É muito vendido para japoneses que curtem um karaokê.

Nos anos 20, Earnest Evans — um explorador americano — busca um livro de feitiços. Mas, esse tesouro está perdido em algum lugar das selvas do Peru. Essa aventura — marcada de muitos perigos — acontece *antes* de *EL Viento*, do Mega Drive (agora, "Continuação" tem "Return"!).

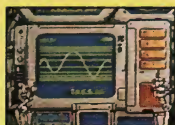
Earnest Evans é um game de aventura que concorre com *Indiana Jones*. Não falta nem o chicote.

O movimento do personagem é bem esquisito. Dá para notar que quiseram melhorar os movimentos do corpo, mas não deu muito certo. Quando Earnest corre, ele dobra os joelhos e as pernas, mas parece uma marionete.

Alguns inimigos apresentam bons efeitos. O que surpreende mesmo são os intervalos entre os níveis. Mostram animações com músicas e vozes digitalizadas. Da Wolf Team.

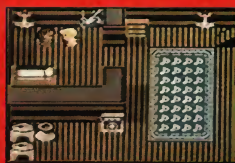
EARNEST EVANS
O arqueólogo precisa encontrar um livro mágico peruano

ANETTE
Sua salvação está nas mãos — e no chicote — de Earnest

Essa é sua nave.

Os comandos estão a sua frente.

Começou a contagem regressiva.

Você tem uma missão a cumprir...

...mas não vai sozinho.

A animação da abertura deste game, de ação intergaláctica, é animal. Vozes digitalizadas contam uma história que só japonês entende, mas os gráficos dão conta de corrigir este detalhe. São muito bons. Mas o cartucho não inova na ação. Traz umas fases caprichadas, uns inimigos mecânicos bem lubrificados e só. É bem honesto. Da Wolf Team.

É um dos RPG que a Sega prometeu para este ano. Uma banda de rock, formada por alienígenas, veio dar uma volta pela Terra. A nave dos roqueiros sofreu um pequeno problema no sistema de direção e a banda acabou aqui. Agora, eles precisam pegar seus instrumentos que se perderam pelo planeta. A animação de abertura é legalzinha, mas os gráficos do jogo são parecidos com os do *Phantasy Star*, do Master System. Dá vontade de chorar. Afinal, *F.H.B.* é para Mega CD-Rom. A chave do jogo ficou só na música. Da Sega.

PREVISÕES PARA 92

Se tudo der certo, o Mega CD será lançado em junho nos Estados Unidos. Até lá, os japoneses da Sega pretendem lançar: *Sim Earth* (da Sega) • *Dark Wizard* (Sega) • *3 x 3 Eyes* (Sega) • *Power Drift* (Sega) • *Rad Mobile* (Sega) • *Phantasy Star 4, the Return of Alis* (Sega) • *Sonic, the Hedgehog 2*

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS.

TURBO JET CONTROL

Turbo programável.
Chaves para programar a função turbo de forma independente nos botões "A" e/ou "B", com capacidade para 10 disparos por segundo.

Eixo de alta resistência.
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.

Ventosas removíveis.
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma só mão.

Mantas anti-derrapantes.
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.

Botões de disparo adicionais "A".
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.

Saída para fones estéreo.
Função exclusiva para os Consoles **Dynavision 3**, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.

Compatível com Dynavision 2 e 3

Compatível com Nintendo* e Bit System*

Compatível com Phantom*, Hi-Top Game* e VG-9000T*

Procure a cor da faixa da embalagem do Turbo Jet Control de acordo com o seu console.

*Por essa seus inimigos não esperavam: um joystick tão completo, preciso e confortável que você joga com uma só mão. **Turbo Jet Control.** É uma mão para vencer e outra para comemorar.*

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

*Marcas registradas de terceiros.

Cabo de ligação eliminado da foto por questões estéticas.

RPM RACING

Dirigindo uma picape ou carro esporte com aqueles pneus enormes, você vai participar de uma corrida muito louca. Na pista, cheia de rampas, vale mais a habilidade do que a velocidade. Aliás, vale tudo para chegar na frente: atirar o adversário para fora, jogar óleo ou até mesmo bombas na pista. Na tela, dividida ao meio, você acompanha também o deslocamento de seu rival. Dick Vigarista deveria patrocinar este jogo, pois o que rola de trapaça não é brincadeira. *RPM Racing* é divertido, mas poderia ter gráficos e sons mais caprichados.

Na tela de Shop do jogo, escolha os equipamentos mais reforçados para resistir aos impactos da pista

RPM Racing tem um modo de edição pra você mesmo desenhar o traçado de ate seis pistas. Pode-se gravar os traçados e usa-los sempre que quiser.

Quando o adversário estiver muito no seu pé, não tenha dúvida: exploda-o jogando minas no chão. Mas cuidado para não ser pego pela própria armadilha.

Outra trapaça dessa corrida é jogar óleo na pista. Calcule bem o lugar em que seu rival irá passar e divirta-se com o escorregão dele.

Dicas

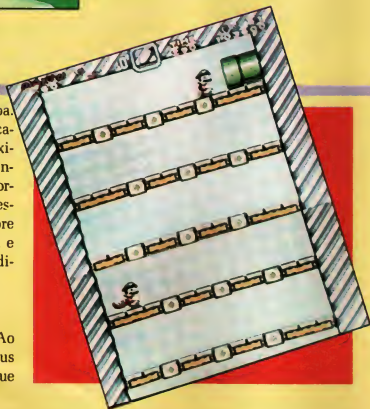
SUPER MARIO WORLD

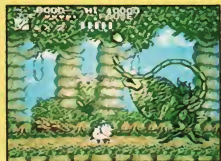
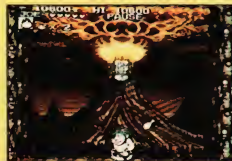
Nesta edição vamos conhecer alguns macetes do segundo mundo — Donut Plains. Nele, você pode faturar até 99 vidas de uma vez, voltando sempre que precisar de mais.

Donut Plains 1 — Ao entrar no primeiro tubo azul, você encontra essa área de bônus. Para pegar todas as vidas e moedas que ela contém, Mario deve tocar a lateral das caixinhas com a capa. Atenção: só dá certo se a capa tocar na lateral da caixinha. Outro detalhe importante é que você precisa percorrer todos os andares no mesmo sentido, ou seja, sempre da direita para a esquerda e vice-versa. Se fizer tudo direitinho, está no papo.

Donut Plains 1 — Ao sair deste estágio de bônus você verá outro tubo azul que

Joe & Mac

LANÇAMENTOS & DICAS

Os figurões que dão nome a este jogo são dois homens pré-históricos. Muito assanhados, eles só pensam naquilo: garotas. Assim, vivem arrumando encrencas e enfrentando os mais assustadores bichos, pois ao vencer um destes temíveis adversários, têm direito a umas bicocas das minas do pedaço. Muito parecido com a versão para os arcades, este jogo é bem-feito e, além de tudo, bem-humorado. É um daqueles games em que você não precisa esquentar muito a cabeça: basta deixar a ação rolar.

Você começa o jogo com uma clava, mas pode apanhar armas diferentes quebrando os ovos. Para apanhar o conteúdo do primeiro, é preciso pegar uma carona no pteranodonte

Destrua primeiro os filhotes da planta carnívora. Quando ela recolher o tentáculo, pule e atire em sua boca. Mas cuidado: ela cospe os tiros de volta

Nesse estágio de bônus, seja o mais comilão possível. Se conseguir apanhar bastante coxinhas, ganhará uma vida extra

Para vencer esse dinossauro, basta ficar no canto da tela atirando. Ele cai fácil.

Dentro dos ovos avermelhados há um pteranodonte cor-de-rosa que o levará a um estágio de bônus

As pedras podem ser destruídas com vários tiros. Seja rápido antes que elas o atropele

surgiu bem ao lado. Ao entrar por ele, você encontrará um céu forrado de moedas. Voe e cate todas que puder, voltando lá até encher o marcador de vidas. Quando o tempo estiver se esgotando, aperte Start e Select juntos para voltar ao mapa. Aí, é só entrar novamente nessa fase e repetir o truque.

Donut Plains 2 — O segundo tubo verde leva a uma caverna com blocos em forma

de escada. No último bloco há uma trepadeira que o levará à chave do Green Switch Palace. Para fazê-la aparecer, basta atirar a casca da tartaruga nele ou dar um soco — se estiver com o Yoshi

Donut Plains 4 — Se você estiver com o Yoshi, faça-o engolir a tartaruga com o casco que muda de cor. O dinossaurinho ficará com os poderes de seus primos Yoshi Azul (que voa), Amarelo (treme o chão com seus pulos) e Vermelho (cospe fogo).

Donut Ghost House — Se você estiver usando a capa, voe para a esquerda bem no comecinho desta fase e você achará uma área secreta.

GHOULS and GHOSTS

A versão deste clássico da Capcom para o Super NES saiu com várias diferenças em relação às dos outros videogames. Nesta estratégia, vamos conhecer alguns macetes, saber como enfrentar os chefes e utilizar melhor as armas. De quebra, você leva um supertruque para selecionar fases.

ARMAS E PODERES

	ARMADURA NORMAL	ARMADURA VERDE	ARMADURA DOURADA
LANÇA	Lenta. Dá 2 tiros de cada vez	Fica flamejante, e mais forte. Dá 1 tiro de cada vez	O poder desta arma é um raio que se espalha pela tela
ARCO E FLECHA	Rápido. Dá 2 tiros por vez	As setas transformam-se em bolas de fogo	Seu poder faz baús que estiverem escondidos na tela surgirem
FACA	Rápida. Dá 3 tiros por vez	As facas ficam longas como lanças	Seu poder é um Dragão de fogo que varre a tela
FOGO	É uma arma de efeito rasteiro e pouco alcance	O alcance e o poder aumentam, cobrindo uma área maior	Seu poder faz surgir 3 esferas que giram em torno de Artur protegendo-o
FOICE	Sua vantagem é que quando você a atira agachado, ela acompanha o relevo do chão	Fica mais forte, e com maior alcance	Faz surgir 2 tufões na tela
MACHADO	É a pior arma. Gira muito, dificultando sua pontaria	Fica mais forte, mas continua girando muito	Solta raios em todas as direções
TRIDENTE	Dá voltinhas pela tela. Você tem que calcular por onde ele irá passar	Transforma-se num tiro de bumerangue. Mas tem o mesmo efeito	Solta uns tiros muito mixurucas, que só atingem alvos na parte superior da tela

Veja neste quadro como funcionam as armas e quais são seus efeitos com cada armadura

FASE 1

No cemitério, o lance é atirar em todo o que se mexe. Pule o tempo todo, pois assim conseguirá encontrar os baús com maior facilidade. Na segunda etapa, será preciso enfrentar as ondas de um mar revolto. Melhor arma: arco e fecha.

Chefe: A dica é andar para trás, atraindo o bicho. Cuidado com a hora em que ele solta ovos e estica o pescoço. Seu ponto vulnerável é o bico

FASE 2

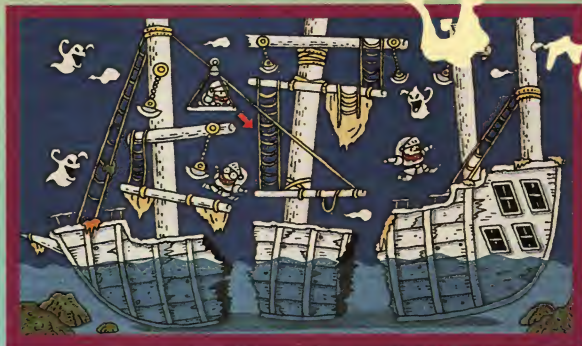
Arthur volta para o mar, agora andando sobre os mastros e cordas de um navio-fantasma. Use o poder do arco e flecha para "puxar" os baús. Em seguida, sobre uma jangada, é preciso saltar os obstáculos aproveitando o embalo das ondas. Melhor arma: faca.

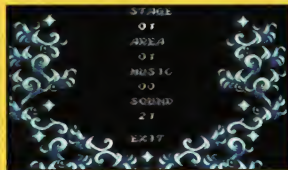
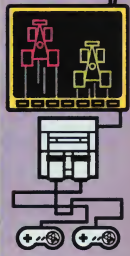
Chefe: Essa criatura do mar parece até inofensiva, mas atira caramujos mortais. Seu ponto fraco é a cara

FASE 3

Agora, Arthur está explorando subterrâneos de fogo, onde será preciso abusar dos pulos duplos para saltar as fornalhas. Combata os inimigos desta fase à distância: eles soltam labaredas. Usar arco e flecha.

Chefe: Esse é o mais fácil de vencer. Fique bem nesse meinho, atirando no queixo do bicho. Às vezes, ele se afasta e joga umas pedras, mas não oferece muito perigo

ESTRATÉGIA

SUPERTRUQUE DE SELEÇÃO DE FASES

Ligue os dois controles ao console.
Na tela de Options, mova o cursor para o Exit, mas não saia.
Com esta imagem na tela, aperte os botões L e Start do controle 2
e o Start do controle 1, tudo junto.
Com isso, aparecerá uma tela para a seleção de fases.

FASE 4

A primeira etapa são umas galerias estranhas, onde de repente tudo gira e o chão transforma-se num tapete de espinhos. Depois, aparecem uns corredores onde pulsam desconhecidas formas de vida. Arco e flecha é a arma mais indicada.

Chefe: O chato de enfrentar essa serpente é que as cabeças cobrem toda a área com seus tiros. Assim, fique de longe para desviar-se melhor dos ataques

FASE 5

Nesta etapa de gelo e neve, até as próprias flores não são as que se cheiram: elas atiram bolinhas de espinhos. Os capetas voadores só podem ser atingidos pelas costas. Usar arco e flecha.

Chefe: Os braços que ele solta são mortais, mas bolinhas de gelo apenas imobilizam por algum tempo. Fique de longe e mande bala nele

FASE 6

Arthur está no primeiro castelo, a apenas um passo do encontro com o grande vilão. Os inimigos são poucos e os baús, sete ao todo. Use o arco para encontrá-los.

Chefe: Essa criatura de duas bocas solta fogo pela de baixo e laser pela de cima. Com habilidade, você escapa das duas

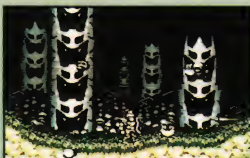
FASE 7

A morada de Samael é mais sombria e assustadora que nunca. Não se deixe enganar pelos baús assombrados, de onde saem fantasmas.

Você terá um novo encontro com o chefe da fase anterior. Enfrente-o exatamente do mesmo jeito

Chefe: A diferença desse monstrengo verdinho para o outro é o poder do laser, que é mais forte. Para seu maior conforto e segurança, fique atrás da mureta só esperando o inimigo dar uma folga

SEGUNDA RODADA

Se chegou até aqui, você será gentilmente mandado de volta ao começo do jogo. Aí, será preciso enfrentar tudo outra vez e apanhar o poder da fada, que dá tiros poderosos.

Esse é o símbolo do poder da fada. Ele está em um dos baús da primeira fase

Com o novo poder, os tiros ficam mais fortes do que nunca

O CONFRONTO FINAL

O grandalhão aí é Samael, o último vilão que Arthur deve enfrentar. O ponto fraco do vilão é o rosto. Se você tiver o poder da fada, melhor: poderá eliminá-lo mais rápido.

Fique na miúda, esperando a saraivada de tiros passar. Quando saírem as duas plataforminhas da boca de baixo, pegue uma carona nelas

As plataformas levarão Arthur até a altura do ombro de Samael, e é nesse momento que você deve atirar. Será preciso repetir esta operação várias vezes. Boa sorte!

O QUE ESTÁ ROLANDO NO

DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI

Videogame é uma coisa levada tão a sério aqui no Japão que já estão pintando as primeiras escolas para a formação de produtores de jogos. A primeira delas, chamada HCS, surgiu em 1990 em Tóquio. Seus cursos duram dois anos, sendo que no primeiro os alunos recebem só a teoria e, no segundo, partem para a prática: produzir um novo jogo. Já na escola Enix Game, fundada em abril de 1991, os alunos têm aula o dia inteiro durante um ano. Eles aprendem noções de eletrônica, inglês técnico e até história dos games. Os melhores alunos destas escolas terão emprego garantido em uma das 100 produtoras de games do mercado japonês. Do jeito que a coisa vai, não demora muito para aparecer a primeira faculdade de games. Quem se habilita?

Bom, agora vamos ao tradicional relatório sobre os jogos que estão fazendo sucesso no Japão. *Golden Axe 2* é a atual sensação para os fãs do **Mega Drive**. Não é preciso entrar em detalhes, pois você que curte a AÇÃO GAMES já conhece o jogo. **Game Gear**: o sucesso da temporada é *Arliel*, um game inspirado em contos de fadas em que a heroína Kugatsuhine (êta nome!) luta contra monstros horríveis em 16 belos cenários. Na categoria **Super Famicom** surgiu recentemente o game *Thunder Spirits*, versão do jogo de arcade *Thunder Force AC*. Barulhento, agitado e difícil, é pra quem gosta de batalhas espaciais. Para o **Nintendo** 8 bits fala-se muito no *Mega Man 4*, a nova aventura do herói-robô, desta vez contra um novo cientista maluco: Dr. Cossacks. Finalmente, para o **Game Boy**, o game que está com tudo é *Sa Ga 3*. Trata-se de um RPG jogado em cenários que representam presente, passado e futuro. Por enquanto é só pessoal. Mês que vem tem mais.

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN traz o ranking dos dez games prediletos da moçada que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de fevereiro:

TOP TEN / FEVEREIRO 92

	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Battletoads	Nintendo
2	Sonic	Mega Drive
3	Streets of Rage	Mega Drive
4	Ninja Gaiden 3	Nintendo
5	Indiana Jones	Master System
6	Mônica	Master System
7	Alex Kid in Miracle World	Master System
8	Pit-Fighter	Mega Drive
9	Quackshot	Mega Drive
10	The Little Mermaid	Nintendo

Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR
☐ GAME BOY
☐ SUPER NES
☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ____________

Nome

Endereço

Bairro

CEP

Cidade

Est.

Data de Nascimento

DDD

Telefone

S H O T S

DRAGON'S LAIR

O que mais chama a atenção neste jogo é o tamanho dos personagens. Mas, justamente por serem grandes, eles movimentam-se lentamente. Os jogadores muito afobadinhos vão ter chiliques com a velocidade do andar de Dirk, the Daring, um cavaleiro medieval que tem como missão salvar a princesa Dapne do vilão Mordroc. Será preciso vasculhar as alas escuras do castelo de Mordroc, enfrentando vampiros, serpentes e outros bichos. Não tem Continue, nem que a vaca tussa.

Acostume-se com o uso das facas. Calcule a distância necessária para atingir o alvo

A alma penada anda mais rápido do que Dirk. Não bobeie

Micro Machines

Imagine se você fosse um dos personagens do filme *Querida, Encolhi as Crianças* e tivesse a chance de pilotar um jipe numa mesa de café da manhã, desviando-se de migalhas de pão e sucrilhos. Pois é isso mesmo que você vai ver no game *Micro Machines*, em que veículos miniaturas apostam os maiores rachas em lugares do dia-a-dia. Além de poder escolher entre dirigir um fórmula 1, helicóptero, lancha ou carro esporte, você opta também pelo motorista que vai dirigir seu carro — cada um com uma característica diferente. Confira os baratos do jogo em nossas fotos e dicas.

Entre os 12 pilotos, os melhores são Spider e Bonnie

Na mesa do café da manhã, use a caixa de sucrilhos como rampa

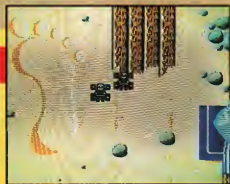
MUPPET ADVENTURE

Este jogo é uma boa opção para crianças pequenas que ainda não têm muita prática de videogame ou precisam desenvolver seu controle motor. Em suas quatro missões, o jogador comandará um dos alegres bonecos da turma dos Muppets. Se o trampo estiver meio violento, pode-se abandonar uma missão apertando Select. Isso o fará voltar à tela de opções.

Caco, o sapo, faz canoagem numa corredeira. Desvie dos tocos, pedras e redamoinhos

Gonzo vira piloto de nave espacial e atira nos asteróides

Fozzy tem de apanhar as balas, tomando cuidado para não ser alcançado pelo ursinho

Na corrida de fórmula 1, sobre a mesa de bilhar, as caçapas são um ótimo atalho

Ao correr com os big foot na praia, salte a água e use pedras e ondulações na areia como rampas

Helicópteros sobrevoam a horta. Não pare em frente a essa máquina: ela solta um vento que lhe dará problemas

Lanchas fazem um racha na banheira. O pato de borracha é obstáculo, mas a espuminha é rampa

Dicas

BATTLETOADS

Você que tem o Game Genie, ligue-se nestes códigos inéditos para barbarizar:

Para começar com 9 vidas — *PENVZILE*. Para ter vidas infinitas — *GXXZZLVI*. Socos super-rápidos — *AEUZITPA*. Mega-pulos — *EYSAUVEI*. Começar direto no nível 6 — *TAXAALAA*. Começar no nível 8 — *AAXAALAE*. Começar no nível 10 — *ZAXAALAE*. Começar no nível 12 — *GAXAALAE*.

TOTALLY RAD

Assim que encontrar o primeiro soldado verde, elimine-o e não siga em frente. Fique no mesmo lugar, enfrentando todos os novos soldados que surgirem. A cada 100 que você elimina, fatura uma vida extra. O truque pode ser repetido até que você ganhe 13 vidas.

ABADOX

Para conseguir o Continue, aperte os botões A e B juntos, pressionando também, ao mesmo tempo, o Select cinco vezes.

FESTER'S QUEST

Para eliminar o UFO Core, tome a poção da invisibilidade e destrua as duas armas da frente com seus mísseis. Depois, atire os mísseis no centro da máquina até que ela exploda.

KNIGHT RIDER

Seleção de estágios: pressione A, B e ↓ enquanto aperta o Reset. Quando Devon aparecer selecione Mission ou Drive e use os comandos Direcionais para escolher os níveis.

LOW G MAN

Use a passaword SHOT para iniciar o jogo com 99 vidas, bumerangues, ondas, bolas de fogo e bombas.

SCAT

Começar com 12 vidas ajuda muito a encarar este game. Para conseguir isso, aperte o Start do controle 1 e os botões A, B e ↑ no controle 2, tudo junto.

THE SIMPSONS

BART VS. THE WORLD

NA NOVA AVENTURA DOS SIMPSONS, BART VENCE UM CONCURSO DE ARTE EM SPRINGFIELD. SEU PRÊMIO: VISITAR QUATRO LUGARES DO MUNDO COM A FAMÍLIA. MAS TUDO NÃO PASSA DE UMA ARMAÇÃO DO ASQUEROSO MONTGOMERY BURNS, CHEFE DE HOMER SIMPSON NA USINA NUCLEAR. BURNS MELOU O RESULTADO DO CONCURSO PARA FAZER OS SIMPSONS VIAJAREM E, QUEM SABE, NUNCA MAIS VOLTAREM. O GAME É MAIS FÁCIL QUE O ANTERIOR, MAS AINDA OBRIGA O JOGADOR A FUÇAR MUITO. AGORA, VEJA ALGUMAS DICAS QUE VÃO AJUDAR VOCÊ A ENCARAR A BRIGA DE BART VS. THE WORLD.

ROTEIRO DE VIAGEM

As fases do game obedecem à seguinte ordem: China, Pólo Norte, Egito e Hollywood. Dentro de cada fase, você pode fazer as subfases com símbolos em branco na ordem em que quiser. Recomendamos que você comece sempre por aquelas que apenas dão prêmios, pois nelas você não perde nada. O Exit é onde se encontra o chefe.

Continua na página 31

CHINA

Puzzle Sliding

É uma espécie de quebra-cabeça em que você deve ordenar as peças de acordo com seus números. Comece-o de trás para frente, ou seja: pela peça 15 é mais fácil.

Match Cards

É apenas um jogo da memória, em que você deve encontrar os pares das figuras. Dá 4 krustys.

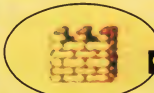
Simpsons Trivia

Se você é craque no inglês e não perde nenhum desenho dos Simpsons, será fácil acertar os testes que o jogo lhe propõe aqui. As perguntas são sobre fatos dos episódios do desenho, tipo: "Quem é o médico da família?" Resposta: Dr. Hibbart. Agora, se você não manja inglês nem os desenhos, não pense que será fácil bancar o decoreba: é que o jogo tem dezenas de perguntas, e elas não se repetem com facilidade. Se encarar esta e se der bem, você ganha 3 Krustys.

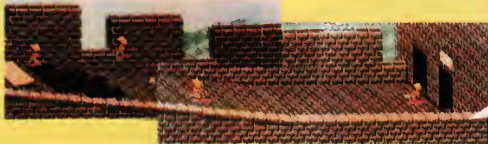
CHINA JUNK

Nesta fase, Bart percorrerá os recantos de um grande veleiro em busca de itens. Você não terá muita dificuldade em encontrá-los. O membro da família que Bart encontra aqui é Maggie, na ponta esquerda do convés do barco. Toque-a e surgirá o primeiro prêmio Krusty do jogo.

ESTRATÉGIA

Quando pegar a carinha do Bartman, numa das velas do lado esquerdo, saia voando para cima e à esquerda até perder o barco de vista. Você achará alguns diamantes no céu

GREAT WALL

Em seu infalível skate, Bart desce a muralha da China desviando-se dos buracos e pegando itens no caminho. Um teste para a sua habilidade.

Entrando pela porta da esquerda, você volta para o começo da fase e tem a chance de pegar os itens que não conseguiu da primeira vez. A porta da direita leva ao final

EXIT

O chefe desta fase é um chinês inofensivo. Atire nele só quando o leque estiver fechado. Se acabar sua munição, pegue os saquinhos que caem do céu para reabastecer

BART-UTILIDADES

No jogo você vai encontrar 8 diferentes itens. O diamante grande dá uma vida; o diamante pequeno, pontos; cada 15 cabeças de Krusty dão uma vida; os saquinhos dão 10 tiros; a cabeça do Bartman dá o poder temporário de voar; o copinho restaura um nível do medidor de energia; a cabeça de Jebediah dá invencibilidade temporária. O último item são os prêmios Krusty, deixados pelos membros da família toda vez que Bart os toca. Estes prêmios aumentam a contagem final de pontos.

NORTH POLE

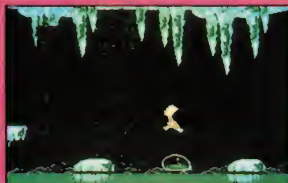
ICE CAVE

Esta caverna tem muito o que fuçar. Explore todos os corredores, reentrâncias e buracos que encontrar: é aí que estão os itens. Logo no começo da fase, você vai passar por duas fendas no chão, de onde saem flocos de neve. Não marque bobeira: fique parado em frente a eles esperando as cabeças de Krusty que saem juntas com os flocos. Na segunda fenda, o prêmio é uma vida.

Igloo Shell

Este joguinho parece com aquela brincadeira de achar a pedrinha embaixo da casca da noz. Olho vivo nos igluzinhos e tente adivinhar em qual deles está o Krusty.

Slot Machine

Nessa máquina, tipo caça-níqueis, tente conseguir três Ottos: é a única seqüência que dá 4 Krustys.

O único jeito de atravessar é usando as bolhas. Você não pode pisar nelas nem quando estiverem pequenas, nem quando muito grandes

FROZEN RIVER

Faça do bloco de gelo uma balsa para a travessia do rio congelante. Basta pular uma ou duas vezes nele para começar a andar. Para mantê-lo em movimento, é preciso continuar pulando. O botão Direcional deve ficar para cima

O IGLU NÃO É SÓ DE ENFEITE, NÃO: ATIRE NELE E VOCÊ DESCOBRIRÁ UM NOVO PRÊMIO KRUSTY

EXIT
O chefe da fase fica brincando de esconde-esconde nos buracos. Pule na cabeça dele

EGITO

EGYPT GREAT PYRAMID

Você vai escalar a pirâmide pelo lado de fora até achar a passagem para entrar nela. No caminho, pegue o poder do Bartman e saia voando direto em direção ao topo.

VALLEY OF THE KINGS

Primeiro você caminha nas areias do deserto até encontrar a entrada da esfinge, que é um buraco. Uma vez lá dentro, você já sabe: fuce. Entre pela porta lá embaixo: ela o levará a outra área

HOLLYWOOD

Find the Bats
Joguinho em que você terá de abrir os três caixões na ordem correta. Ganha-se 3 Krustys

Hollywood Moe's
Bart está de pé sobre o balcão do bar de Moe, que lhe atira copos e garrafas aos pés. Salte esses obstáculos, mas não deixe de pegar os Krustys.

SOUNDSTAGE

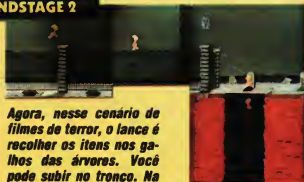
Nesse cenário, você tem de subir os andares do barco driblando piratas e canhões.

ESSA É A SAÍDA DO BARCO. SUBA ATÉ O TOPO E DEPOIS DESÇA, DIRIGINDO-SE À DIREITA.

Bart pode agarrar-se ao "cabelo" da esfinge. Na orelha da esfinge há uma passagem

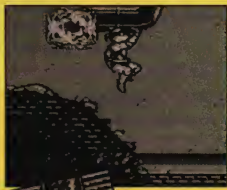
EXIT
O chefe do Egito é essa figurinha no tapete voador. Agarre o fiozinho do tapete e o chefe levará o maior tombo

Ao entrar nesta área desconhecida, ande em direção à esquerda até o fim: você vai achar um poder do Bartman. Pegue-o, voe direto para cima e você achará o rosto da esfinge

SOUNDSTAGE 2

Agora, nesse cenário de filmes de terror, o lance é recolher os itens nos galhos das árvores. Você pode subir no tronco. Na primeira tumba aberta, entre: há subterrâneos para explorar. Fique ligado nos caixões: eles são transportadores que o levarão para locais inexplorados

EXIT
Chegou a hora de enfrentar o último chefe do jogo. É Eric Von Burns, primo do Dr. Burns, dando uma de diretor de cinema. Desvie dos megafones que ele arremessa e pegue todos os saquinhos de munição que pintarem. Atire na cara do sujeito e diga-lhe adeus

TARTARUGAS NINJA 2

Cowabunga! O quarteto mascarado apronta mais uma em seu novo jogo para o Game Boy, *Teenage Mutant Ninja Turtles — Back From the Sewers*. A recordista internacional em sequestros, April, é (mais uma vez) raptada pela dupla Schredder & Krang. Bem, vamos às novidades do game: você pode trocar de tartaruga a cada nível completado. Agora, elas também podem agarrar-se e caminhar dependuradas ao teto, à la Strider. Ao terminar um nível sem ter sido capturado, o personagem ganha pontos extras. Entre os efeitos especiais, destaque para voz digitalizada, músicas decentes e gráficos radicais. São seis fases ao todo: esgotos, skate nas ruas, prédio em construção, caverna, o prédio onde April está presa e, pra não perder o costume, Tecnodrome. Precisa mais?

As tartarugas podem pendurar-se no teto. Fique ligado e não perca uma chance de esbanjar nesse novo movimento

Na fase do skate, fique do lado direito da tela para saltar os barris

Derrotar Rockstead é fácil. Bloqueie seus tiros com a superarma ninja e caia em cima dele

STAR TREK

Podem pichar o Game Boy por causa da telinha preta-e-branca, mas ninguém discorda de que seus games são radicais. *Star Trek* é um deles. Recém-lançado nos States, o jogo é dividido em duas partes. Na primeira, a Enterprise cruza o espaço cheio de perigos, como amebas intergalácticas gigantes, naves do Império Klingon e chuvas de asteróides. Se conseguir passar por esta pauleira, o jogador deve enviar integrantes da tripulação para explorar um planeta desconhecido. Missão: estudar as formas de vida e localizar peças para a montagem de uma superarma, a Proto Matter Fusion. São 12 peças para achar, distribuídas em três mundos. O game está animal. Confira.

O primeiro desafio que você encontrará é um campo de asteróides

Ao passar perto de uma ameba, use a supervelocidade

Outra etapa radical é a guerra espacial contra as naves Klingon

LANÇAMENTOS & DICAS

PRINCE OF PERSIA

Dos computadores para o Game Boy, *Prince of Persia* foi lançado em janeiro nos Estados Unidos. A história do jogo é famosa: o sultão da Pérsia sai em viagem e o tirano Jaffar assume o trono. Logo de cara, o folgado dá um ultimato à bela princesa do reino: ou ela casa-se com ele, ou morre. Um destemido prisioneiro do castelo acaba sabendo da trama e vai correndo salvar a princesa — ele só tem uma hora para evitar o pior. O jogador também só tem exatos 60 minutos para concluir a missão, mas felizmente existem passwords para os estágios. As alas do castelo estão infestadas de guardas, armadilhas mortais e abismos. Caiu, dançou.

Para saltos mais longos, tome impulso com uma boa corrida e arrisque

O botão Direcional faz o personagem andar. Apertado junto com o B, ele anda pé ante pé, cautelosamente

Se você bobear e cair num buraco, há sempre a chance de agarrar a borda. Para isso, aperte o A

Dicas

Até você pegar a manha, algumas dicas não dão certo na primeira. Não desista: tente de novo.

HUNT FOR RED OCTOBER

Fique ligado nestes truques pra você arrasar. Mas lembre-se: você só pode usar um deles de cada vez.

Começar com 25 submarinos — Com os botões A e B apertados, pressione em seguida o Select, ↑ e ↓.

Começar com 25 mísseis — Com A e B pressionados, apertar ↑ e ↓.

Começar com 25 Cativation Drive Fuel — Com A e B pressionados, apertar Select, ← e →.

METROID 2

Dependendo do desempenho do jogador, este game mostra um final diferente. Você poderá assistir ao final mais chocante se conseguir eliminar Mother Metroid em menos de duas horas e meia. Difícil, mas não impossível.

MEGA MAN 2

Sempre que precisar recarregar energias, escolha um inimigo daqueles bem fáceis e despache-o. Espere outro surgir no lugar, atire e assim por diante. Repetindo esta operação várias vezes, você pode sair equipadinho com vidas extras, energia e mais poder para as suas armas.

GEORGE
MICHAEL
MTV
MUSIC TELEVISION

QUERO TE VER NA MTV

MERCS

Mercs é o codinome de um grupo de mercenários (soldados de aluguel) que são utilizados pelo governo americano em missões secretas. Nesse jogo, você pode optar por duas versões: *Arcade*, em que sua missão é resgatar o presidente dos EUA, capturado por guerrilheiros, e *Original*, na qual você tem de destruir mísseis de longo alcance em um país chamado Quira (qualquer semelhança com Iraque não é mera coincidência).

A versão Arcade não exige muito raciocínio. É só atirar em tudo o que vier pela frente. Na versão Original, você pode escolher entre cinco mercenários diferentes, cada um com um tipo de arma, como laser, bombas e lança-chamas.

Explore os cantos de todas as fases para encontrar caixotes com itens. O colete à prova de balas e a máscara antigás são fundamentais

Você pode pegar carona em vários veículos, como barco, hovercraft, tanque ou jipe

MEDALHA, MEDALHA, MEDALHA

Atirando em caixotes que aparecem pelo caminho, você recolhe medalhas e armas. As medalhas valem dinheiro em certas tendas especiais, nas quais você pode comprar itens que aumentam seu poder de fogo e repõem sua energia.

Alguns coqueiros viram medalhinhas

Preste atenção nos itens que você pega pelo caminho. Cuidado para não pegar uma arma mais fraca por engano.

JOGOS DE VERÃO

Preparem seus polegares. O campeonato de verão para todas as estações está agora no Mega Drive. São cinco modalidades de esportes radicais — skate, embaixada, surfe, patins e BMX.

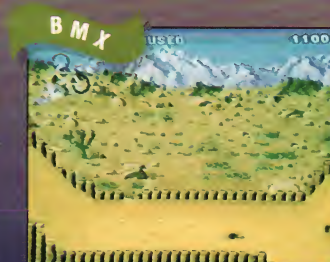
Com capacidade para nove jogadores, Jogos de Verão, conhecido lá fora por *California Games*, é o ideal para festas. Reúna os amigos e faça um torneio para ver quem é o melhor. Você pode jogar em todas as modalidades ou só em algumas.

Para quem conhece Jogos de Verão, do Master System, esta versão não vai apresentar surpresas. São os mesmos movimentos e o mesmo jeito de jogar, com gráficos revistos e melhorados.

O segredo esta em fazer a virada no tempo certo. Comece com o direcional para baixo

No Half-Pipe e na embaixada (footbag), podem jogar dois ao mesmo tempo

Tente saltar e voltar para a crista da onda e ganhar mais pontos

Para escapar das bolas saltitantes, abaixe e dê uma cabeçada nelas

Não tente dar saltos mortais em pulos pequenos, você pode rachar a cabeça

MEGA

LANÇAMENTOS & DICAS

TESTE DE CORES

Para o céu da Califórnia não ficar nublado, *Jogos de Verão* traz um teste de cores.

Você só pode se transformar na serra giratória três vezes em cada vida. Escolha bem o local.

Ação vertiginosa e inimigos a dar com o pau fazem deste jogo um desafio que só mesmo os verdadeiros feras conseguem vencer.

Várias armas podem ser conseguidas durante a batalha. Chicote de luz, linha de força, minas, granadas e a indestrutível serra giratória. Acredite, você vai precisar de todas elas.

Em *Turrican* não existe aquele "comecinho maneiro" que vai ficando pior aos poucos. A luta não pára do início ao fim. Você precisa ser bom para não morrer já nos primeiros minutos.

Durante o jogo, Turrican encontra alguns cristais. Quando passa por eles, o guerreiro acumula pontos para mais um Continue.

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSAO

O chicote de luz é uma arma muito eficaz.

Dicas

OUT RUN

Para conseguir supervelocidade, selecione o modo Hard e chegue até o final do jogo (qualquer caminho serve). Selecione novamente a tela de opções, escolha o modo Difficult e aperte o Direcional para direita até aparecer o modo Hyper. Nesse modo sua Ferrari conseguirá correr a 345 km/h.

CASSIO MURILO TEIXEIRA
São Caetano do Sul, SP

STRIDER

Para matar o chefão da fase da floresta, suba nas costas do último brontossauro e pule no galho da árvore à direita, desça um pouco, agache e dê espadadas até ele morrer.

GUSTAVO YUKIO OHASHI
São Bernardo do Campo, SP

TOMJAM & EARL

Sempre que ouvir o telefone, saia atrás dele. É ótimo para abrir passagens. Use os presentes quando a dupla estiver na mesma tela. Assim, os dois aproveitam os poderes do presente ao mesmo tempo.

MIDNIGHT RESISTANCE

Para selecionar fases, aperte o botão C e Start. Quando começar o jogo, aperte Start para dar Pause. Enquanto o jogo estiver parado, aperte A para avançar para a fase seguinte.

DANIEL ANGELUCCI
São Paulo, SP

GOLDEN AXE 2

Monte nos dragões sempre que conseguir. Explore ao máximo as habilidades do bicho.

JAMES POND

Após salvar todas as lagostas na fase 1, volte ao cano por onde você entrou. Do lado esquerdo dele há uma passagem secreta para a missão seis.

GUSTAVO SALLES
São Paulo, SP

STREETS OF RAGE

Quando dois jogadores estão jogando, existem três finais diferentes. O vilão final (Mr. Big) vai perguntar aos dois se querem se juntar a ele. Se um dos jogadores responder sim e o outro não, aquele que derrotar Mr. Big se tornará o novo chefão da cidade. Se os dois responderem sim, o jogo voltará à fase 6. Agora, se os dois se recusarem a ficar ao lado do vilão, você verá um final feliz.

DE VOLTA PARA O FUTURO PARTE III

ESTRATÉGIA

MAIS UMA VEZ, MARTIN McFLY E DOC BRAUN ESTÃO ENCRENCADOS: A MÁQUINA DO TEMPO LEVOU-OS PARA O VELHO OESTE. A DUPLA VAI PRECISAR DE UM BOCADO DE CORAGEM E MIRA PARA DETER TODOS OS PISTOLEIROS DO CAMINHO. A ÚNICA SAÍDA É PEGAR O TREM PARA O FUTURO.

TREM DO FUTURO. A ÚNICA SAÍDA..

CENA 1

A charrete de Clara Clayton está indo fora de controle, em direção à ravina. Conseguirá Doc Braun salvar a professora?

O relógio mostra quantas chances você já teve. Doc tem apenas três oportunidades antes de morrer

Mapa de perseguição. Mostra a que distância Doc está da charrete de Clara

Se não der para pular as pedras, abaixe a cabeça para que elas passem por cima

Não se esqueça de pular os buracos, quando estiver atrás dos itens

Espere o pistoleiro dar dois tiros. Depois, vire-se para trás e atire nele

Atire em tudo o que se mover. Você precisa fazer — no mínimo — 45 mil pontos para passar de fase. Os patos coloridos valem mais pontos

CENA 2

No Tiro ao Alvo

Martin McFly, agora com o nome falso de Clint Eastwood, foi desafiado.

Score

Cartões com o número de patos coloridos que você acertou

Tempo

CUIDADO!

Você perde pontos se acertar na velhinha

Duelo na Rua: Pratos Sujos

CENA 3

Por causa de um pedaço de torta, Martin McFly entrou numa fria. Seis pistoleiros estão na sua cola.

Cada pistoleiro precisa levar três pratos na cabeça para sair do páreo. Tente acertá-los o mais rápido possível para não ficar depois no meio de um fogo cruzado

Pule o tronco de árvore com a cabeça baixa, senão a pedra te pega depois do salto

Nessa cavalgada radical, atire em todos os objetos rasantes

Olha o que pode acontecer a Clara Clayton se você não chegar a tempo

Trem para o Futuro

CENA 4

A volta para o futuro depende da coragem de McFly. Ele precisa acionar seis dispositivos com o trem em movimento. Os dispositivos aumentam a temperatura da Maria Fumaça, que dá mais velocidade para o trem. Você tem 99 segundos para cumprir a missão.

INÍCIO

Dispositivo 1

Dispositivo 3

Dispositivo 2

FIM

Dispositivo 6

Dispositivo 5

Dispositivo 4

HOMEM-ARANHA

A versão para o Master System de *Spider-Man* não é uma mera cópia — com menor definição — para a versão do Mega Drive.

A história continua a mesma. O Rei (King Pin) colocou uma bomba na cidade de Nova York e jogou a culpa no pobre Aranha. Para provar sua inocência, nosso herói deve desarmar a bomba e encarar sete vilões: Dr. Octopus, Lizard (Lagarto), Electro, Sandman (Homem-Areia), Hobgoblin (Duende Macabro), Venon e, finalmente, o próprio Rei do Crime.

Mas vários truques tornam este jogo diferente. Atacar os inimigos pelas costas ainda é uma boa tática, mas fugir deles é praticamente impossível.

SURPRESAS

Coisas estranhas acontecem com o Homem-Aranha neste jogo. Ele pode encontrar um Game Gear e parar para jogar um pouco. O herói também pode sumir da tela e aparecer de uniforme negro.

ALIEN STORM

A Tec Toy lança este mês a versão para o Master deste clássico dos fliperamas, que foi lançado para o Mega.

Alienígenas das mais distantes regiões do Universo chegam de enxurrada à Terra. E só um homem e um robô podem salvar o planeta.

Cada um dos personagens traz diferentes tipos de ataque, armas e movimentos. Escolha aquele que mais se aproxima do seu espírito de luta.

Com 16 fases, *Alien Storm* ainda tem três opções de jogo.

Os aliens podem se transformar em qualquer coisa, de objetos a seres humanos. Preste atenção em qualquer coisa que se mexer na tela

Durante um ataque, alguns inimigos atingidos viram cabeças voadoras, que viram cápsulas de energia. Destrua todas

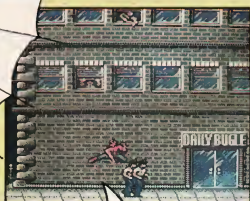
DYNAMITE DUKE

A Terra está com os dias contados. O buraco na camada de ozônio tomou proporções gigantescas. O planeta perdeu sua proteção contra os raios do Sol e agora os seres humanos estão morrendo queimados.

Um poderoso cientista roubou o projeto de um andróide que suporta os mais altos níveis de radiação solar. O cientista aproveitou a fórmula e montou um exército de mutantes. Seu objetivo: destruir a Terra.

A única pessoa que pode detê-lo é Duke Frederick, herói de guerra que tem um braço biônico.

Depois das versões para fliperama e Mega Drive, *Dynamite Duke* chega para Master. Um game que mistura tiros e lutas, mas que merecia mais capricho.

QUEBRE AS CAIXAS NA PARTE SUPERIOR DIREITA DO ARMAZÉM PARA ENCONTRAR VIDAS E FLUIDO DE TEIA

JOGANDO NOS NÍVEIS "DIFFICULT" OU "NIGHTMARE" (PESADELO), VOCÊ PODE QUEBRAR AS LÂMPADAS DO ARMAZÉM E SE ESCONDER DOS INIMIGOS NO ESCURINHO

LANÇAMENTOS & DICAS

Duke não se move enquanto atira. Ajuste a mira de sua arma antes de atirar

Quando enfrentar os chefões, não fique parado: ataque, corra, golpeie. Enfim, mexa-se

Dicas

SONIC

Para derrotar Robotnik no final da Bridge Zone, ataque sempre da plataforma do meio, depois pule para a plataforma que estiver mais longe dele. Assim que ele atirar, pule entre as duas bolas de fogo de cima e caia de novo na plataforma do meio. Repita até acabar com o vilão.

PAPER BOY

Não se preocupe com o tempo. Preocupe-se com o bom atendimento a seus clientes. Atire o jornal na caixa de correio e nunca nas vidraças. Mas, chame clientela nova quebrando as vidraças dos vizinhos de seus clientes.

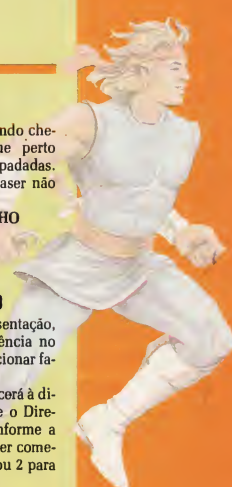
STRIDER

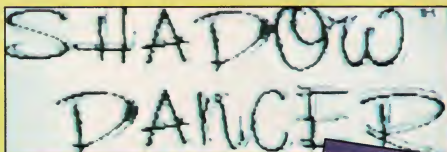
Para matar o segundo chefe (palhaço), chegue perto dele, agache e dê espadadas. Nesse lugar o raio laser não atinge o Strider.

GIOVANNI MARINHO MOTERANI
Varginha, MG

BLADE EAGLE 3D

Na tela de apresentação, pressione esta seqüência no Direcional para selecionar fases: ↓, ←, ↑, →, ↓.

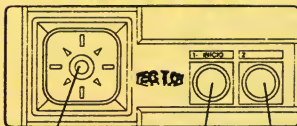
Um número aparecerá à direita da tela. Aperte o Direcional ↑ ou ↓ conforme a fase em que você quer começar. Aperte botão 1 ou 2 para começar.

The Secret of Shinobi

Joe Musashi está de volta. E agora tem um companheiro: Yomato, um pastor alemão branco treinado para trucidar qualquer inimigo.

YAMATO

Para chamar o cão, aperte ↓ e o botão 1. Posicione a figura do pastor sobre o alvo e aperte o botão 1 de novo para Yamato atacar.

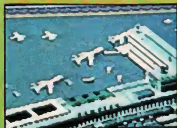
MAGIAS

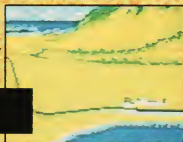
Musashi pode usar três tipos de magia. Use-as com sabedoria.

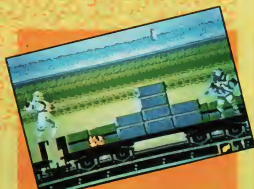
MOVIMENTOS DO NINJA

Direcional - movimenta o ninja para qualquer direção

Botão 1 - chama o cachorro e atira shurikens ilimitados

Botão 2 - Musashi salta. Para o ninja dar um salto mais alto, aperte este botão e ↑

Para eliminar os inimigos armados, o ataque deve ser rasteiro. Agache e acerte-os por baixo.

Para chegar ao final de sua missão, Musashi precisa ativar todas as bombas. Cada uma vale mil pontos.

NA FERROVIA

Vá devagar. Chame o adversário. Em seguida, desça do vagão, agache e mande shurikins

Cuidado. Os tiros chegam antes de você ver o inimigo. Desvie-se dos tiros e espere o momento certo para atirar

Para derrotar o inimigo vestido com roupa de amianto, fique nessa posição. Mantenha a atenção nas bombas e atire sem parar

BOSS/TREM

Fique bom no canto esquerdo, aguardando o momento exato para atirar. É preciso destruir o farol, ponto fraco do trem. O problema é desviar-se do lança-chamas.

BÔNUS STAGE

É moleza. Fique no canto esquerdo da tela, mas não encosto na parede. Use o Rapid Fire e ganhe uma vida.

OLHA

RESPEITO

Antes de enfrentar cada . Boss, Joe Musashi faz uma reverência. É um sinal de respeito à força do inimigo.

BÔNUS STAGE

Nesta primeira sala de bônus, fique no centro da tela e acerte o maior número de inimigos possível. Você ganha uma vida. Não se esqueça de usar o Rapid Fire.

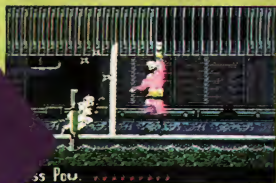
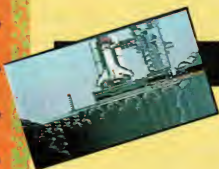
BOSS/LAGARTO

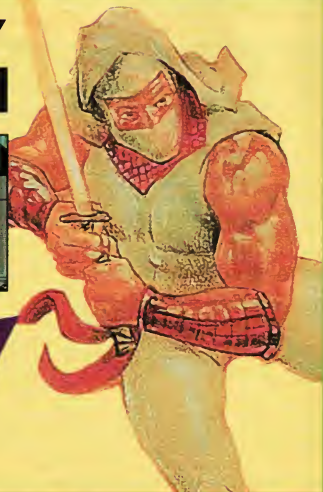
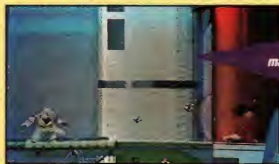
Dentro do avião, você enfrenta o poderoso Lagarto. A primeira bola mágica que ele lança passa por cima e segunda por baixo. Pule a bola e acerte-o. Se conseguir imobilizá-lo, o Boss só mandará bolas por baixo.

NO ESGOTO

Uma rabada desse jacaré e você é um cara morto

Esse adversário defende seu ataque. Use todos os shurikins até matá-lo

Ele é protegido por uma barreira e atira placas de ferro. Além disso, canos caem sobre sua cabeça. Espere o Boss atirar a placa. Pule a placa e dê um pulo rápido para a frente. Assim, você "engana" o cano de cima e não leva na cabeça. Agache e atire sem parar. Tome cuidado para não ser prensado.

NA BASE DE LANÇAMENTO

Você só mata esse ninja com magia. Ou então espere-o passar por cima de você.

Pule os ninjas que ele manda. Chegue bem perto do Boss e atire sem parar.

SONIC

Sonic está de volta em mais um cartucho, agora para o Game Gear. O porco-espinho azul está menor, mas nem por isto ficou mais devagar. O jogo é até mais difícil que a versão do Mega Drive. Sonic tem de pular em muitas plataformas pequenininhas que balançam de um lado a outro. Existem Continues nas fases especiais, mas eles não são muito fáceis de pegar.

NOVOS DESAFIOS

O jogo tem quinze fases, divididas em cinco zonas, algumas já conhecidas. Sonic passa de novo pela Green Hill Zone, Labyrinth Zone e Scrap Brain Zone. Mas, agora tem de passar também por pontes quebradiças na Bridge Zone, rolar sobre troncos na Jungle Zone e subir em um enorme navio voador com áreas eletrificadas e canhões laser.

Para pegar a esmeralda na Bridge Zone 1, ande até o começo da ponte e volte rápido antes que ela caia. Pegando as seis esmeraldas espalhadas pelo jogo, você verá um final diferente

Se você pegar mais de 50 argolas em uma fase, irá para uma fase especial. Pegando 100 argolas você ganha uma vida

Há um bocado de anéis escondidos na Green Hill Zone. Para vencer as lutas com o Dr. Robotinik, estude bastante seu padrão de ataque. Mantenha a calma

Nas fases especiais, Sonic tem de quebrar os monitores para ganhar Continues e sair antes do tempo acabar

Nessa versão, um mapa mostra o caminho que você percorreu

Quanto mais rápido Sonic atravessar uma fase, mais pontos você faz

Na primeira fase, logo depois do buraco com espinhos há uma vida

GAME GEAR

LANÇAMENTOS & DICAS

KINETIC CONNECTION

Quem já jogou Fantasy Zone vai reconhecer as navezinhas Opaopas na fase 2

A cena mais fácil de montar é a primeira, o cockipt (cabine de comando) de um avião

Este é um jogo para quem gosta de quebra-cabeças. No início parece impossível de se jogar. Mas, basta um pouco de paciência para pegar a manha.

São oito desenhos que não param de se mexer, totalmente embaralhados. Alguns estão de cabeça para baixo, outros do lado contrário. Se o jogo está muito difícil, você pode parar e dar uma olhada em outra tela, para ver a figura montada, e depois voltar ao ponto onde parou.

A fase Pipeline é uma das mais difíceis

Tente acompanhar o movimento dos objetos para saber quais os pedaços que se juntam

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSAO

MAPPY

Você é um ratinho que precisa apanhar todos os objetos espalhados em cada fase. Os obstáculos são vários gatinhos que te esperam para um banquete.

Mappy traz três opções de jogo: uma é normal, outra mais difícil e a terceira é para dois jogadores. Mas, para jogar com um amigo, é preciso de mais um Game Gear e um cabo para jogo múltiplo.

Tente passar depressa. Se demorar muito, eles ficam cada vez mais rápidos

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Passe duas fases e vá para o estágio de bônus. Se apanhar todos os balões e o gatinho, você fatura 10 000 pontos. Para ir mais rápido, dê pulos curtos

O QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR

PORTA PISCANTE — Esta porta mata seus inimigos com um raio
PORTA NORMAL — Use para deter seus inimigos
OBJETO PISCANTE — Multiplica o seu valor em até quatro vezes
ELÁSTICO — Não dê pulos seguidos para o elástico não arrebentar
TETO FALSO — Passe rapidamente para ele não cair sobre sua cabeça
SINOS — Na parte superior da tela, existem objetos que podem ser jogados sobre seus inimigos, como os sinos. Basta apenas tocá-los
PORTAIS — Ao entrar neles, você é teletransportado para uma parte qualquer da fase

Dicas

SHINOBI

Para matar o chefe do Valley, pule na segunda pedra à esquerda e, com o ninja pink, não pare de jogar bombas. O chefe vai ficar encurralado.

Para derrotar o chefe do navio, suba no braço dele e jogue bombas no ninja que está sobre a sua cabeça. Use o ninja pink.

MARTIAN MEMORANDUM

No escritório de Tex, use GET para pegar o máximo de coisas na escrivaninha, prateleira, arquivo ou perto da porta

Sabe aqueles detetives dos filmes antigos, com chapéu e casaco escuro, que viviam se metendo em confusões? Imagine agora um deles em San Francisco, ano de 1939, e você já está no clima de *Martian Memorandum*, um jogo superinteressante lançado nos States pela Acess. Colocado em 8.º lugar no ranking da revista americana Computer Gaming World, *Martian* é um jogo que utiliza tecnologia avançada, misturando imagens de vídeo e animação. Atores de verdade interpretam os personagens, cujas vozes saem em estéreo — claro. O personagem principal é Tex Murphy, detetive contratado para encontrar a filha desaparecida de um magnata. Só que, para completar a missão, Tex vai ter de fazer uma viagenzinha... para Marte.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Use o ComLink encontrado sobre a cadeira do escritório para falar com sua secretária, que tem pistas importantes

Usando o comando TRAVEL você viajará até o escritório de Marshall. Ao chegar à empresa Terraform, diga à recepcionista que quer falar com ele

Voltando ao escritório, abra as janelas usando o botão ao lado e coloque a câmera sobre o tripé

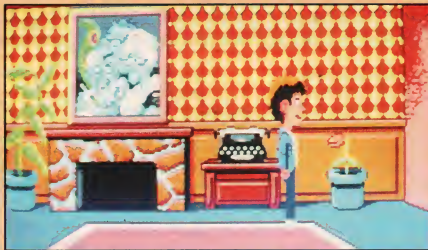
Marshall contará sobre o rapto da filha e o sumiço de uma coisa preciosa, mas que ele não diz o que é

Olhando pela câmera, você vai ver cenas indiscretas. Tire fotos delas: serão úteis

SPACE QUEST

Quando você topar com a porta do estacionamento, digite PRESS OPEN BAY DOOR. Ao ver o primeiro cara morto, tome coragem e digite SEARCH MAN para revistá-lo.

KARATEKA

Enfrente os falcões sempre com socos, e não chutes. Quando finalmente encontrar com a princesa, cuidado: ela não o conhece e vai querer massacrá-lo. Tecle a barra de espaço e corra em sua direção. Você terá um final romântico.

MANIAC MANSION

Para fazer a planta carnívora crescer, dê a ela uma boa dose de água da piscina e depois a Pepsi. Ela não vai te morder e crescerá até a entrada do alçapão.

PC

LANÇAMENTOS & DICAS

INDIANA JONES AND THE LAST CRUZADE (Adventure)

Para pegar o passe e andar livremente pela Alemanha, siga estas instruções:

1. Pegue a pintura do Santo Graal que está no quarto do pai

2. Dê a pintura para o primeiro guarda do primeiro andar do castelo

3. O guarda vai levar a pintura para o coronel, que vai mandá-lo guardar no cofre. Nisso, ele mostra o passe para o guarda. Fique de olho em qual gaveta o passe será guardado

4. Quando Indy conseguir chegar até a sala do coronel, é só pegar o passe e sair andando pelo castelo

5. Quando topar com Adolph Hitler dê-lhe o passe para um autógrafo e poderá passar livremente pela fronteira

V. SCHULTZ

F-1 SPIRIT (MSX 1.0)

Prepare-se para participar de uma incrível temporada de Fórmula 1. Mas primeiro regule seu carro. Escolha o motor, os freios, marchas, chassi e suspensão.

Depois do carro montado, é só esperar a largada para conquistar o título em todas as pistas do mundo.

Além de correr no circuito de Fórmula 1, você pode treinar e competir em mais cinco modalidades automobilísticas — F-3000 Race, Stock Race, F-3 Race, Endurance Race — e até disputar um racha.

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Não deixe que seus adversários te passem a perna

Curta sua vitória ao lado de belas meninas

POR DENTRO DO CIRCUITO

F-1 SPIRIT — Traz a temporada de Fórmula 1, organizada em 1987. O campeão deste ano foi o piloto brasileiro Nelson Piquet.

GP BRASIL — Cuidado com as curvas do circuito de Jacarepaguá.

GP SAN MARINO — Sem dúvida, esta é a pista mais difícil.

GP BÉLGICA — Aqui o maior perigo são as curvas.

GP MÔNACO — Neste circuito de rua as curvas são radicais.

GP ESTADOS UNIDOS — Aproveite para ganhar pontos nessa pista.

GP FRANÇA — Tome muito cuidado com a primeira curva. O resto é fácil.

GP INGLATERRA — Este circuito é simples. A primeira posição está na mão.

GP ALEMANHA — Este é o meio do campeonato. Todo o cuidado é pouco.

GP HUNGRIA — Não perca o pique. Fique atento às curvas.

GP ÁUSTRIA — Vá pelo meio, a pista é relativamente fácil.

GP ITÁLIA — Essa é sua grande chance de manter os pontos.

GP PORTUGAL — Nessa pista, as curvas detonam.

GP MÉXICO — Mantenha o sangue frio. Dá para levar a posição até o final.

GP JAPÃO — O grande final se aproxima. Aqui, a briga será feia.

GP AUSTRÁLIA — Essa é a última prova da temporada. As curvas em "S" arrepiam.

PASSWORDS — Para digitar a **PASSWORD**, escolha a opção INPUT PASSWORD.

MAXPOINT — Libera todas as pistas de F-1, Endurance e F-3000.

ESC ON — permite que o jogo seja liberado teclando F5.

ESC OFF — impede o uso da tecla F5 para abortar os jogos.

MITAYENDDEMO — Veja o final do jogo.

ACERTE O CARRO

Aproveite estas dicas sobre equipamentos para conquistar mais pontos.

MOTOR — O modelo V6 consome pouca gasolina e você não precisa parar no box.

CHASSI — O segundo chassi não é leve nem pesado.

FREIOS — O segundo freio tem a melhor resposta: pára o carro imediatamente.

SUSPENSÃO — O Medium é uma boa opção.

MARCHA — O automático é bom para os iniciantes.

Olha quem aparece para te dar uma força

PIPELINE (MSX 2.0)

É um jogo "cabeça" muito parecido com o famoso *Tetris*. O nível de dificuldade dos dez estágios é animal.

Você é um encanador russo que precisa levar água de um lado a outro da tela. A cada novo estágio, aparece o mapa da ex-URSS e o caminho percorrido. Para alegrar as telas, uma graciosa garota russa mostra seu guarda-roupa de trajes típicos.

Até o ex-presidente Mikail Gorbatchov — que saiu do governo soviético no último Natal — faz uma ponta na apresentação do jogo

Para levar a água da direita para a esquerda, você deve combinar a posição das pedras, para que as partes pretas não fechem o caminho

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSAO

LANÇAMENTOS & DICAS

NYAN (MSX 2.0)

Este é um bom jogo para quem gosta de desafios. Você é um gatinho e seu objetivo é estourar todos os balões. Mas não será muito fácil. *Nyan* exige muita estratégia em alguns momentos.

Jogue com todos os gatinhos para escolher aquele que combina melhor com seu estilo

Estoure os balões, mas cuidado. Observe bem a tela

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Dicas

SUPER LAYDOCK (MSX 1.0 MEGARAM)

Para obter todas as armas, digite no Password 21121212121212

THE TREASURE OF USAS (MSX 2.0 MEGARAM)

Anote todas as senhas do jogo: MOHENJO DARO/ GANDHARA RUINS/ HARAPPA RUINS/ JUBA RUINS

CAT ADVENTURE (MSX 1.0)

Para ficar imune, aperte Select, ←, →, ↑ e Espaço. Mantenha as teclas apertadas até o início do jogo.

CRUSADER (MSX 1.0)

Para escolher fases na tela de apresentação — que aparece com o nome CRUZADER —, pressione as teclas

Select + Insert = avança uma fase
Select + Delete = retrocede uma fase
Barra de Espaço = começa o jogo na fase indicada

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Chefe de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira de Miranda **Revisão** - Suzete Stimpel **Fotografia** - Ivan Carneiro, Plínio Borges, Rose Miranda **Ilustrações** - Sérgio Carreira, Spacca **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Schultz, Tadeu Cerqueira Pereira **Texto** - Déborah Peleias **Correspondente internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Gerente: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

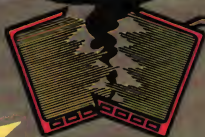
PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araujo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

COMUNICAÇÃO:
Diretor: Rogerio Rahier
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fabio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liege de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866. Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.° andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: março/92 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTES FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

• MEGA DRIVE •

Jogo	Pontos	Recordista
ALEX KIDD	9.990	Ubaldo Araújo Silva, ES
BATMAN	1.439.400	Luiz Gustavo Meneguzzi, SP
BURNING FORCE	904.030	Sérgio Ricardo de Assis, SP
CASTLE OF ILLUSION	3.210.800	Edgard Pacheco M. Amorim, RJ
DEVIL'S CRASH	22.892.500	Renato K. Gonzales, PR
ESWAT	999.800	Sérgio Ricardo de Assis, SP
FANTASIA	3.999.930	Rogério David Luiz, SP
GHOSTBUSTERS	12.821.000	Cristian Augusto dos S. Souza, SP
LAST BATTLE	999.500	Fernando Ferreira Matias, SP
PHELIOS	12.825.530	Sérgio Ricardo de Assis, SP
SONIC	9.999.990	Fernando Ferreira Matias, SP Michael Christian Selbmann, SC Paulo Roberto dos Santos Ferreira, SP Sérgio Abreu Marinzech, SP
STREETS OF RAGE	999.900	Leonardo Grecco, SP
SUPER MÔNACO GP	144	Paulo A. Pavin, SP Sandro Marcos A. Ramos, AM
THE REVENGE OF SHINOBI	10.721.500	Fabrício D. Viana, SP

• MASTER SYSTEM •

ASSAULT CITY	2.106.000	Marcos Roberto Peripato, SP
DANAN	100.100	Erich Issashi Kimura, SP
JOGOS DE VERÃO-SURFING	9.0	Rodrigo Marx Hollerbach, SP
MOONWALKER	999.990	Fernando Ferreira Matias, SP Rodrigo Marx Hollerbach, MG
PHANTASY STAR	65.535	Equipe Mega System, SP
RAMBO 3	92.150	Rodrigo Marx Hollerbach, SP
SHINOBI	9.999.950	Marcos Roberto Peripato, SP
SUPER CROSS	0'47''06	Rodrigo Marx Hollerbach, MG
THUNDER BLADE	2.902.000	João Henrique Leme da Silva, SP

• NINTENDO •

1944	2.508.700	Eduardo Dias Aquino, MG
AFTER BURNER	16.711.190	Tiago Vallejo Marsaioli, SP
BATTLETOADS	999.999	Agustin Francisco Carballo, SP Daniel Segato, SP Fabio Wei Fung Lee, SP Itaci José B. Perez, SP Juliano Seizo Uchi, SP Walmaro M. de Sá, SP
DUCK TALES	14.783.000	Marcos R. Barros, SP
LIFE FORCE	2.094.840	Marcelo Vallejo Marsaioli, SP
MACH RIDER	129.370	Jaime Sarda Aramburu Jr., RS
POW	540.400	Tiago Vallejo Marsaioli, SP
REVOLUTION HEROES	1.844.000	Danilo Cocenzo Cruz, SP
SUPER CONTRA	9.999.990	Walter Amaro M. de Sá, RJ
TARTAGURAS NINJA 2	999.990	Rogério Villar Salvazori, PR
TIGER HELI	271.570	Paulo Aparecido Zeferino, SP

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FAMA
Música e Ídolos

HIT
Música, Mercado e Negócios

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

Rio de Janeiro
r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 22290, Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

Os jogos e personagens que aparecem nesta seção não são verdadeiros, mas apenas invenções para divertir os leitores

G·A·M·E CASSETAÇÃO

Tirando um sarro dos VIDEOGAMES

Texto: EMEDÊ

BART NO BRASIL

Você já conhece o enredo da nova aventura de Bart Simpson, não é? No cartucho *Bart vs. The World*, ele ganha um concurso de desenho. O prêmio? Uma viagem ao redor do mundo com toda a família. Os Simpsons visitam Hollywood, China, Egito e Pólo Norte.

Mas o que aconteceria se Bart viesse parar no Brasil? Veja só:

Bart vai para a escola com seu tênis novinho. Está feliz da vida. Mas, se um trombadinha aparecer no caminho e levar os tênis, Bart estará eliminado. Não tente reagir. Cuidado: há um trombadinha em cada esquina.

Bart é mesmo um garoto peralta. Ele comprou uma lata de spray e pretende detonar os muros da vizinhança. Se os múros já estiverem totalmente pichados, sem nenhum cantinho em branco, Bart estará liquidado.

Em sua última estripulia, Bart vai passar um trote em Moe, o dono da taberna. Para isso, precisará encontrar um orelhão. Caso os telefones estejam todos arrebentados, esse será o fim de Bart.

LOJAS EXCLUSIVAS SETE SETE CINCO · (011)
ENTREGA: R. GEN. JULIO MARCONDES SALGADO 24.
ERNESTO BALDAN
RETRO AVENGERS
sete sete cinco